

4



**bubble  
bus  
software**

**Gremlin  
Graphics**

**U.K.  
GOLD**  
BRITISH OF THAI

The best type of joysticks to use are ones with a firm tactile feel to them such as the original Atari joysticks. Some of the large spring types are less manageable since they move too far and give little feel as to when the lever switches have made contact. If you use auto-fire joysticks you will not be able to fire precisely when needed and won't pick up any bonus points. You will also destroy all the men you are battling to protect!

FIRING

One laser pulse is released for each up or down motion of the fire button. Its direction is usually the one which you are facing at. It is possible to fire backwards by quickly holding the joystick left or right at the instant of firing. This makes it possible to blast aliens in hot pursuit of you when trying to outrun them.

VERTICAL THRUST

To change your height above IO's surface you push the joystick forwards for up or backwards for down. Because of gravity it must be continually adjusted to maintain your altitude. If you don't thrust you will eventually fall to the surface.

HORIZONTAL THRUST

To thrust you hold the joystick to the left or right. The longer you thrust for, the faster you become. To reverse or stop you thrust in the opposite direction.

STRATA BOMB RELEASE

One Strata bomb is detonated for each press of the SPACE bar. It destroys all aliens except Androids. Also if a spore is released occasionally a few trailers will remain.

CLOAK ACTIVATION

Your indestructible cloaking device is turned on and off by pressing any key (other than the SPACE bar or the F1 key).

PAUSING THE GAME

Pressing the F1 key will pause the game. To continue, press any key or move the joystick.

STARTING THE GAME

When the title page or the Hall of Fame is being displayed the game is begun by pressing the joystick fire button.



## WHO DARES WINS II

3 lives      8 fields of battle

### Gameplan

Armed at the outset with an automatic rifle and 5 grenades, make your way forward to the enemy occupied territory where the opposing battalions are entrenched in occupied townships and the surrounding districts. The occupation army has formed itself into garrisons who hold prisoners from your own patriotic forces. Press onward to the first enemy garrison avoiding enemy snipers and hidden obstacles on the way, until you are confronted by the walled compound from which will pour the defending troops. Kill off this attack and you gain entry to the next sector of the enemy territory in search of the next garrison of prisoners. But beware the terrain has changed, the dangers have altered. And on you must battle, clearing your way to the final garrison in the 8th territory where victory should be yours until you learn that your back up forces have lost their hold on your first conquest. And so you must return to reclaim the territories the enemy have regained but this time you'll find they're wise to your bravery and the encounters will be even more fierce, the dangers even more cunning.

### Note

Your grenades can be replenished from randomly hidden ammunition boxes. If you free a prisoner from execution you earn a high bonus.

### Features and Obstacles

Everything you'd expect in a 'real life' combat zone and to alert you to the dangers would disturb the balance of the 'fighting machine' that you've been trained to become.

### FEATURE POINTS

Save a prisoner – **800 points**

Land a grenade on a house – **250 points**

Extra man at **10,000, 30,000, 50,000** and every **20,000 points**

### How to Move

Joystick only

Rifle Fire – Press FIRE repeatedly, rapidly

Launch Grenade – Press FIRE and hold down

### The Cast of Characters

#### MEN

At the start of each attack wave the 'Men Out' count will show how many men are on the surface. They slowly move towards the moonbase in the Dropzone, each carrying ionian crystals. Whenever the alien Planters lower an Android to destroy a man, he lets out a whistle for help that echoes around the atmosphere. You can rescue men by picking them up one at a time and dropping them off on to the elevated landing pad at the moonbase for bonus points.

#### PLANTERS and ANDROIDS

Planters are the most common alien. They are machines piloted by Androids that drift across the surface rising up over volcanoes and the moonbase. They are always on the look out for the men. When you attack, the Android lowers itself to the surface to chase the man, leaving the Planter machine to become a Nemesisite.

#### NEMESITE

Once an Android machine has landed, the Planter machine becomes a Nemesisite, a deadly homing missile set to crash into you at all costs. They evade your pulse laser fire until they are close enough for collision.

#### ANTI MATTER

If all the men on IO are destroyed, the Planters and Androids fuse into gyrating Anti-Matter nodules which bounce towards you. IO suffers an earthquake and becomes unstable and the three volcanoes erupt lethal white hot magma lumps.

#### BOMBS

Planters, Nemesisites, Anti-matter and Nmeyes can shoot small bright bombs at you. If you continue moving with the same velocity these will destroy you.

#### Other Features

You start with a consignment of eight men, 15 seconds of cloaking power, 3 lives and 3 strata bombs. You get 1 bonus life and strata bomb for every 10,000 point mark that you reach, and 7 seconds extra cloak power for each wave. After one million points has been achieved no more bonus lives or strata bombs will be awarded. (But if you are that good you shouldn't need them!).

A wave is finished by destroying all planters, spores, trailers, blinder storms and landing all the men back at the moonbase. You receive a points bonus at the end of every attack wave for the number of rescued men multiplied by the wave number, up to a maximum of 500 points per man. You also get this for landing each man during the wave.

Every 5th wave a fresh consignment of men arrives. Prior to this round you will have to battle through a TRAILER INVASION wave. The game has attack waves numbering 1 to 99. After 99 waves 95 to 99 are repeated. Each wave is entirely random in action and warp-on entry.

If you lose a life whilst carrying a man he will be replaced on the surface.

If you save and land all eight men then no more android attacks will occur for the rest of that wave. But if you have saved less than eight men then every now and then one android will actually invade the moonbase by descending onto the landing pad and running into the moonbase.

The moment a Nemesis enters the main viewing area it lets off a warning sound. They then zero in on you. To destroy them will take some practice at out circling them, then reversing and firing at exactly the point when they are level with you.

### WIZARD'S LAIR

Joystick connecté au port 2.

Touches : ZX = gauche et droite. F5/F7 = vers le haut et vers le bas. Shift pour tirer.

Appuyez sur "H" pour l'écran High Score ou sur n'importe quelle touche ou le joystick pour commencer à jouer.

### Le scénario

Prisonnier dans une grotte souterraine, "Pothole" Pete découvre tout d'un coup le WIZARD'S LAIR – un énorme réseau souterrain de caves, de salles et de passages interconnectés. Sa seule chance de s'échapper consiste à retrouver les quatre morceaux du Lion d'Or (Golden Lion) qui sont répartis dans plusieurs niveaux du souterrain. De nombreux objets et d'étranges créatures vont aider ou gêner les efforts d'évasion.

### Objets, créatures, etc.

Grottes-Pièces-Tunnels-Couloirs Or-Nourriture-Bioissons-Armures

Passages-sécurité-Portes-Trappes Armes-Ailes-Croix-Bagues

Diamants clés et formules magiques à ramasser

Rivières-Lacs-Chutes d'eau Serpents-Tables-Gargouilles-Cânes-Boucliers-Peaux de figues

Puits souterrains Lampes-Horloges-Buffets-Tableaux Pothole Pete

Magasins souterrain Escaliers magiques Escaliers "garde-robres"

Des douzaines d'essences de monstres, qui vivent sous terre Les sept niveaux de l'antre du sorcier

Chevaliers errants-Bourreaux Vies supplémentaires

Projétions d'armes Options touches, ou joystick et pause

PAUSE – Vous pouvez suspendre le jeu en appuyant sur la touche "P". Il suffit d'appuyer sur n'importe quelle autre touche ou d'agir sur le joystick pour relancer le jeu.

ABORT – Pour terminer le jeu, appuyez sur la touche "A"

### SCANNER – Zone d'information la plus importante. En effet, elle vous présente ce qui se passe sur le reste de la surface de la planète entière. Ce radar couvre six fois la zone représentée sur l'écran principal. Chaque membre de Dropzone possède un code couleur et une dimension spéciale. La plate-forme d'atterrissement figure sous forme d'une croix blanche brillante sur la surface.

**BLUNDER STORMS** Ces orages sont un danger silencieux mais mortel de l'atmosphère IO. Ils flottent doucement dans les couches supérieures de l'atmosphère, au-dessus de la surface de la planète, et retiennent parfois un acide moléculaire ; de temps à autre, on entend un grondement sourd et les nuées émettent alors un coup de foudre intense ou un éclat primitif.

**NMEEYES** (prononcer N-mi (ennemi)) Si vous avez survécu à une vague d'assaut trop longtemps à leur goût, les extra-terrestres envoient un Nmeye, leur armé la plus perfectionnée. Les Nmeyes vous surveillent constamment et, à l'occasion, ciblent. Leur déplacements sont imprévisibles et leur vitesse excède votre vitesse maximale. Ils lancent sans cesse des bombes dans votre direction et deviennent de plus en plus difficiles à détruire.

**POINTES SUPPLEMENTAIRES** Vous sauvez un prisonnier – **800 points**

L'une de vos grenades frappe une maison – **250 points**

Vous obtenez une nouvelle vie à **10,000, 30,000, 50,000 points** puis tous les **20,000 points**

**Mouvements**

Joystick uniquement

Tir au fusil – Appuyez sur FIRE plusieurs fois et rapidement.

Lancement de grenade – Appuyez sur FIRE et maintenez le bouton enfoncé.

1

2

## WIZARD'S LAIR

Joystick connecté au port 2.

Touches : ZX = left and right F5/F7 = Up and down. Shift to Fire. Press "H" for High Score Screen or any other key or joystick action to start game.

### Play

Trapped in an underground cave 'Pothole' Pete stumbles across the WIZARD'S LAIR – a massive subterranean network of interconnecting caves, rooms and passages. His only chance of escape is to find the four pieces of the Golden Lion which are spread over several levels of the cave. There are many items and strange creatures to help and hinder Pete in his quest to escape.

### Features

Caves-Rooms-Tunnels-Passages Gold-Food-Drink-Armour-Weapons Secret Passages-Doors-Trap doors Wings-Crosses-Rings-Diamonds keys and spells to be collected Snakes-Tables-Gargoyles-Skulls Shields-Tiger rugs-Lamps-Longcase Clocks-Dressers-Pictures Pothole Pete

Underground-rivers-Lakes Waterfalls-Wells Subterranean undergrowth Magic lifts Wardrobe lifts

Knights-Executioners Seven levels of the lair

Bonus lives

Weapon throwing Keys or Joystick and Pause options

PAUSE – The game may be paused during play by pressing the "P" key. Any key or joystick action will restart.

ABORT – The game may be aborted by pressing "A" key.

## THING ON A SPRING

### Instructions to Play

The evil goblin is wreaking havoc on an unsuspecting world, casting spells and banishing its treasures to his underground factory deep in the bowels of the earth.

How can he be stopped? What can we do? Who can do it? There's only one survivor – our hero – Thing on a Spring!

Our hero has infiltrated the Goblin's factory. He doesn't know what to expect or where to go. All he knows is that there are nine pieces of jigsaw that must collect so that when put together, he will be able to use it to how he kill the evil Goblin.

The Goblin has laid many traps and has foreseen his guards and ghouls that an unwelcome visitor could soon be in their midst.

All THING needs to do is keep going is oil for his spring, which can be found in the factory complex, but beware – as the ghosts and ghouls are intent on seeing THING seize up and rust!

The Goblin has disguised 5 switches which control gadgets that you must use to explore the whole complex and ensure the demise of the Goblin.

Good luck!

### Scoring

Collect Jigsaw 400 points  
Oil 100 points  
Switch 200 points  
Kill Goblin 1000 points

+ Time Related Bonus

Re-Start Game: Run Stop and Restore You'll find it's necessary

Music – ON/OFF – F1 Key

### How to Move

Joystick Port 1 or 2

Keyboard Left – Z Duck and Leap – ? Right X Somersault Space

To Re-Define Keys – Press R when on Title Page

When on Life screens press Space or Fire button to stop lift. Move right to exit at next floor.

## DROPZONE

### Mission Briefing

It is the year 2085, and only a handful of people have survived the devastating robot wars. In a final bid for human survival the peoples of the earth unite to develop the ultimate transportation, a Tacheon propelled star cruiser capable of overcoming relativistic limitations to fresh new star systems.

The Tacheon drive relays on bombarding very rare ionian crystals with quarks. But all the earth's resources were used up developing a prototype and so a consignment of men is despatched to the hostile young planet of IO, Jupiter's 2nd innermost moon. It is here that the crystals are found in abundance scattered all over the surface. They are continually thrown up from the depths of the planet by the elemental forces of the three active volcanoes, first discovered way back in the 1980's.

Not long after building a moonbase in the flat bed of a large crater the first wave of aliens arrive from Jupiter to rid their moon of the human invaders.

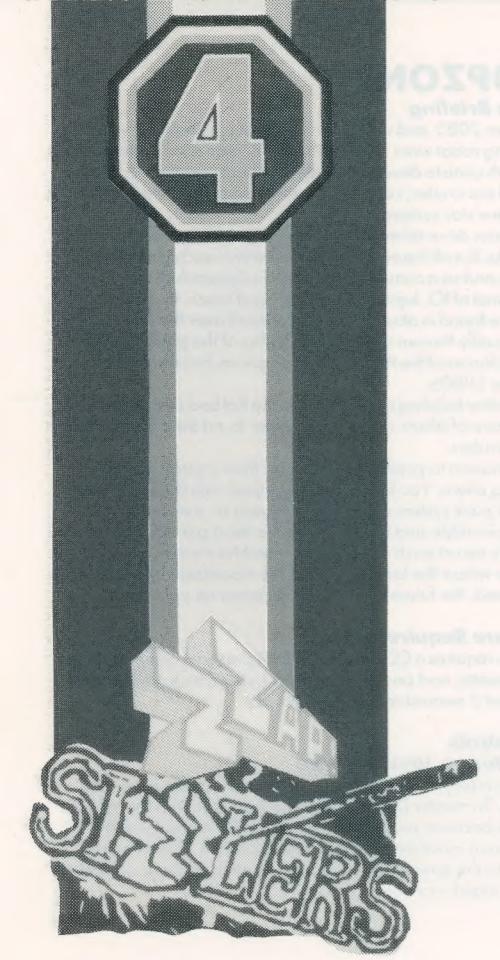
It is your mission to protect the men and their crystals from the marauding aliens. You have been equipped with the latest pulse laser pack system capable of carrying on extra man and becoming invisible and indestructible for short periods of time. You must safely escort each surviving man and his crystals back to the Dropzone where the landing pad of the moonbase is located. You must succeed, the future of mankind depends on you alone.

### The Controls and Notes on Joystick Type

Dropzone is played with one joystick and to a lesser extent the keyboard. To master DROPZONE you must learn the feel of your back pack because you will have both INERTIA and GRAVITY affecting your movement just as in everyday life on earth. Your reactions to the screen, sound and the joystick position are vital to your prolonged survival.

Use of the cloak will help you in many situations such as picking up a man just before he is about to be destroyed by the Android, or landing men whilst being blitzed by a Nmeye.

Trailers have a personality of their own. Once learnt, the Trailer Invasion waves can be quickly completed. The cloak is useful



## WHO DARES WINS II

3 vidas 8 campos de batalla

### Estrategia

Armando desde el principio con un rifle automático y 5 granadas, avance hacia el territorio ocupado por el enemigo donde los batallones contrarios están atrincherados en las poblaciones ocupadas y en los distritos circundantes. El ejército de ocupación se ha formado en guarniciones donde tiene defendido a los prisioneros de sus propias fuerzas patrióticas. Siga adelante hasta llegar a la primera guarnición enemiga, evitando a los traidores emboscados y obstáculos escondidos en el camino, hasta enfrentarse con el recinto cercado del cual salen en tropas las defensas. Destruya este ataque para poder entrar al próximo sector del territorio enemigo en busca de la próxima guarnición de prisioneros. Pero tenga cuidado, el terreno ha cambiado y los peligros son diferentes. Y ahora tendrá que luchar, abriéndose camino hasta la última guarnición en el 8o. territorio donde podrá cantar victoria hasta que se entere que sus fuerzas de apoyo han perdido el dominio de su primera conquista. Por lo tanto, tendrá que volver a reconquistar los territorios recuperados por el enemigo, pero esta vez encontrará que se han dado cuenta de su valor y los encuentros serán aun más encarnizados, las trampas aún más ingeniosas.

### Nota

Puede aprovisionarse de granadas de las cajas de munición escondidas al azar. Si salva a un prisionero de ser fusilado ganará muchos puntos adicionales.

### Dispositivos y Obstáculos

Todo lo que podría esperarse de una zona de combate en la 'vida real', y por lo tanto, ponerse en guardia contra los peligros perturbando el equilibrio de la "maquinaria combatiente" en que usted se ha convertido mediante el entrenamiento.

### PUNTOS:

Salvar un prisionero - **800 puntos**

Explorar una granada en uno caso - **250 puntos**

Hombre suplementario a **10,000, 30,000, 50,000** y cada **20,000 puntos**

### Jugadas

Solamente la palanca de mando

Disparo de rifle - Pulsar FIRE repetida y rápidamente

Lanzamiento de granadas - pulsar FIRE y sujetar.

1

## WIZARD'S LAIR

La palanca de mando debe estar en el punto de acceso 2. Teclas - ZX = izquierda y derecha, F5/F7 = arriba y abajo, hacer un desplazamiento para disparar. Pulsar "H" para Pantalla de Tanteo Elevado o cualquier otra tecla o activar la palanca de mando para iniciar el juego.

### Juego

Atrapado en una caverna subterránea, Pepe Cavernícola tropieza con la GUARDA DEL HECICERO, una enorme red subterránea de cavernas, salas y pasajes interconectados. Su única posibilidad de escapar es encontrar los cuatro trozos del León de Oro que están esparcidos en varios níveis de la caverna, hay muchos objetos y seres extraños para ayudar o impedir a pepe en su escape.

### Dispositivos

Cavernas. Salas. Túneles. Pasajes. Pasajes secretos. Puertas. Trampas

Ríos subterráneos. Lagos. Cataratas. Pozos.

Oro. Comida. Bebida. Armadura. Alas. Cruces. Anillos. Diamantes. Llaves y sortijas colecciónar. Serpientes. Mesas. Gárgolas. Calaveras. Escudos. Almofadas de piel de fogueo. Lámparas. Relojes de caja. Aparatos. Cuadros. Pepe Cavernícola

Elevadores mágicos. Elevadores de guardarrapas

Siete niveles de la guarda

Vidas suplementarias

Teclas u opciones de palanca de mando y Pausa

+ Primo relacionada con el tiempo

Reiniciar el juego - Run/Stop y Restore. Encuentra que esto es necesario.

Música - CONECTADO/DESCONECTADO - Tecla F1.

Jugadas

Pulsar de mando, punto de acceso 1 ó 2

Teclado Izquierda - Z. Agachada y Salto - ?/. Derecha - X.

Salto mortal - Espacio

PAUSA - El juego puede detenerse pulsando la tecla "P" para reiniciar el juego basta mover la palanca de mando o pulsar cualquier tecla.

SUSPENSION - El juego puede suspenderse pulsando la tecla "A".

2

### TANTEO

- Su total de puntos acumulados.

### EXPLORADOR

- Esta es la zona de información más importante.

Muestra lo que está sucediendo en otras partes de la superficie del planeta y cubre seis veces el área que aparece en la pantalla principal. Cada uno de los personajes de la Zona de Lanzamiento tiene una clave de color y un tono distintivo. La plataforma de aterrizaje aparece como una cruz blanca brillante en el detalle de superficie.

### Lista de Personajes

HOMBRES

Los Planterz son los extraterrestres más comunes. Estas son máquinas piloteadas por Androïdes que se desplazan sobre la superficie, elevándose por encima de los volcanes y la base lunar. Siempre están al acecho de los hombres. Cuando usted ataca, el Androïde baja a la superficie y persigue al hombre, dejando que la máquina Planter se convierta en un Nemesis.

### PLANTERS y ANDROÏDES

Los Planterz son los extraterrestres más comunes. Estas son máquinas piloteadas por Androïdes que se desplazan sobre la superficie, elevándose por encima de los volcanes y la base lunar. Siempre están al acecho de los hombres. Cuando usted ataca, el Androïde baja a la superficie y persigue al hombre, dejando que la máquina Planter se convierta en un Nemesis.

### NEMESITS

En cuanto aterriza una máquina Planter, ésta se transforma en un Nemesis, un mortero misil autodirigido, cuyo objetivo consiste en destruirlo a toda costa. Estos misiles evitan sus disparos de impulsos lásericos hasta que están lo bastante cerca para chocar.

### ANTIMATERIA

En caso de que sean destruidos todos los hombres en IO, las Planterz y los Androïdes se fusionan formando nómadas giratorios de antimateria que rebaten hacia usted. IO es comido por de estadio. Estos son contadores de hombres, indicador de fiebre de ataque en curso, tiempo de encubrimiento restante, vida de reserva, bomba strata, tanteo y el más importante de todos, un visor de exploración planetaria de alta velocidad.

### Instrumentos

CONTADORES DE HOMBRES: Estos muestran cuantos hombres quedan todavía en la superficie del planeta y cuántos han vuelto a casa y salvo a la base lunar.

### INDICADOR DE ATAQUE

— Esta es una flecha que aparece

cuanto se indica en el que ataque androide sobre los hombres que quedan en la superficie del planeta o en la base lunar misma. Indica la dirección y la ruta más corta al último ataque detectado.

### ESTADO DE ENCUBRIMIENTO

— Esto indica el tiempo que queda

antes de que el generador de capa encubridora quede fuera de servicio. Suena una señal de alarma con 3 segundos de antelación.

### VIDAS DE RESERVA

— Esto muestra hasta 3 de las vidas de reserva,

### BOMBAS STRATA

— Esto muestra hasta 3 de las bombas strata de reserva.

7

## WHO DARES WINS II

3 leben 8 Schlachtfelder

### Spielplan

Nachdem Sie sich mit einem automatischen Gewehr und fünf Granaten bewaffnet haben, begeben Sie sich zum feindlich besetzten Gebiet, wo sich die feindlichen Bataillone in besetzten Städten verschanzen und in der Umgebung. Die besetzten Armeen hot sich zu Garnisonen gruppiert, wo Gefangene ihrer eigenen Landesarmee gehalten werden. Sie dringen zur ersten feindlichen Garnison vor und vermeiden dabei die feindlichen Scharschützen und verborgenen Hindernisse, denen Sie begegnen, bis Sie dem voneiner Mauer umgebenen Komplex gegenüberstehen, aus dem sie die verteidigenden Truppen ergriffen. Wenn Sie diesen Angriff abwehren, erhalten Sie Zugang zum nächsten Sektor des feindlichen Gebiets auf der Such nach der nächsten Garnison mit Gefangen. Hätten Sie sich jedoch, dass das Gebiet sich geändert hat und Gefangen. Und Sie müssen weiterkämpfen und ihren Weg zur letzten Garnison im 8. Gebiet freimachen, wo Sie den Sieg erringen, bis Sie erfahren, dass Ihr Nachschub die ersten von Ihnen eroberten Gebiete nicht mehr im Griff hat. Sie müssen daher zurückkehren und die Gebiete erneut erkämpfen, die Ihnen die Feinde abgerungen haben. Bei dieser Gelegenheit stellen Sie jedoch fest, dass er Ihnen Mut richtig einschätzt, so dass die Kämpfer noch härter sind und die Gefahren größer.

### Anmerkung

Ihre Granaten können Sie aus regellos verborgenen

Munitionskästen auffüllen. Wenn Sie einen Gefangen vor der Hinrichtung befreien, erhalten Sie einen hohen Bonuspunkt.

### Mermale und Hindernisse

Alles, was Sie bei einem "echten" Kampf erwarten würden und, um auf die Gefahren hinzuweisen, was die Ausgewogenheit der "Kampfmachine" storen würde, zu der Sie durch hartes Training geworden sind.

### SPIELPUNKTE

Retten eines Gefangen - **800 Punkte**

Granatentreffer - **250 Punkte**

Zusätzlicher Mann bei **10,000, 30,000, 50,000** und alle **20,000 Punkte**

### Bewegung

Nur mit dem Joystick

Gewehrfreier - FIRE wiederholen und schnell drücken

Abschießen einer Granate - FIRE drücken und halten.

1

### WIZARD'S LAIR

Der Joystick sollte sich in Anschluß 2 befinden.

Tasten - ZX = links und rechts. F5/F7 = auf und ab. Shift für Feueren.

"H" zum Einschalten des Bildschirms mit den hohen Punkten drücken und jede beliebige andere Taste oder der Joystick für den Spieldurchgang bedienen.

### Spiel

"Pothole Pete", der in einer Höhle eingeschlossen ist, findet

zufällig WIZARD'S LAIR - ein riesiges unterirdisches Netz

verbundener Höhlen, Räume und Passagen. Seine einzige Chance

zu entkommen, besteht aus dem Finden der vier Teile des goldenen Löwen, die auf die verschiedenen Ebenen der Höhle verteilt sind. Viele Gegenseiter und seltsame Kreaturen helfen und hindern

Pete bei seinem Versuch zu entkommen.

### Merkmale

Höhen-Raum-Tunnel-Passagen-Geheimgänge-Türen

Falltüren

Unterirdische Flüsse-Seen Wasserfälle-Brunnen

Gold-Essen-Trinken-Rüstung-Waffen-Flügel-Kreuze-Ringe-Diamanten, Schlüssel und Zauberprüfung, die zu sammeln sind.

Schlängen-Tischen-Wasserpeisler Toten-Schilder-Tigerfelle-Lampe-Lampen-alte Möbel-Bilder Pothe Pete

Unterirdisches Gestrüpp

Viele Ungeheuer, die das Lager bewohnen

Ritter-Scharfrichter

Werfen der Waffe

PAUSE - Im Spiel kann durch Drücken der Taste "P" eine Pause eingeleitet werden. Das Spiel kann durch Drücken jeder beliebigen Taste oder Bewegen des Joystick neu begonnen werden.

ABBRUCH - Das Spiel kann durch Drücken der Taste "A" abgebrochen werden.

2

ZUSÄTZLICHES LEBEN - Diese zeigt bis 3 der verbleibenden Leben an.

STRATA BOMBEN - Diese zeigt bis 3 der verbleibenden Strata Bombe.

PUNKTEZAHL - Ihre Gesamt-Punktzahl.

SCANNER - das ist der wichtigste Informationsbereich. Er zeigt, was anderswo auf der gesamten Fläche des Planeten geschieht und erstreckt sich auf das gesamte Gebiet des Hauptbildschirms.

Jeder Mitspieler von Dropzone erhält eine bestimmte Farbe und Größe. Die Landebasis wird als helles, weißes Kreuz im Oberflächendetail dargestellt.

Die Charaktere

PERSONEN

Zu Beginn eines jeden Angriffs zeigt Ihnen die Zahl "Personen im Spiel", wie viele Personen sich auf der Oberfläche befinden. Sie bewegen sich langsam zur Landebasis in der Dropzone, und jeder trägt ionische Langwelle.

Wenn Sie den freien Planeten einen Android zum Zerstören eines Mannes absenken, feuert er Ihnen ein Flieger.

Pfeilfecht durch die Atmosphäre. Sie können Personen retten, indem Sie sie einzeln aufnehmen und auf die erhöhte Landebasis

am Mondschiff drehen.

BLUNDER STORMS

Diese Gewitter sind eine geräuschlose aber tödliche Umweltgefahr auf Io.

Sie strömen durch die obere Atmosphäre über der Oberfläche des Planeten und enthalten manchmal Molekulärsäure,

und gelegentlich donnern sie und lassen einen intensiven Blitz oder einen Protonenblitz los.

NEMEYES (N-m-e-s-p-u-s) ausgesprochen)

Wenn Sie eine Angriffswelle zu lange überleben, können Sie einen hohen Bonuspunkt erhalten.

Die Nemeys sind kleine, runden, hellen Kugeln, die sich auf der Oberfläche bewegen.

Die Nemeys sind sehr aggressiv und tödlich.

Die Nemeys sind sehr aggressiv und tödlich.

Die Nemeys sind sehr aggressiv und tödlich.

Die Nemeys sind sehr aggressiv und tödlich.